

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平7-323159

(43)公開日 平成7年(1995)12月12日

| | | | | |
|---------------------------|-------|--------|-----|--------|
| (51) Int.Cl. ⁶ | 識別記号 | 府内整理番号 | F I | 技術表示箇所 |
| A 6 3 F 9/22 | G | | | |
| | H | | | |
| 1/02 | Z | | | |
| H 0 4 M 11/00 | 3 0 2 | | | |

審査請求 未請求 請求項の数14 FD (全 12 頁)

| | | | |
|----------|----------------|---------|---|
| (21)出願番号 | 特願平6-142357 | (71)出願人 | 591155987 株式会社グッドハウス 東京都渋谷区神宮前2-30-10 |
| (22)出願日 | 平成6年(1994)6月1日 | (72)発明者 | 井部 孝也 東京都渋谷区神宮前2-30-10 株式会社 グッドハウス内 |

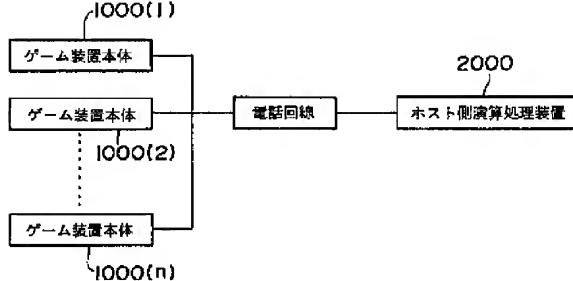
(74)代理人 弁理士 和泉 雄一

(54)【発明の名称】 カードゲーム装置とカードゲームシステム

(57)【要約】

【目的】 本発明は、カードを利用したゲーム装置等に係わり、特に、電話回線等を利用してホストコンピュータに接続し、遠隔地の他人とバトルゲーム等を実行することができるゲーム装置等を提供することを目的とする。

【構成】 本発明は音響カプラー手段が、ゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続し、読み取り手段がカードに記録されたデータを読み取り、入力手段が使用者の応答を入力し、表示手段がゲームの進行状況を示し、演算処理手段が、カードのデータと通信回線から入力された情報とからゲームを実行させ、表示手段が、使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を表示させる様に構成されている。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための音響力ブラー手段と、前記ゲーム装置本体に接続され、前記カードに記録されたデータを読み取るための読み取り手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータと前記音響力ブラー手段を介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段とからなっており、前記入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項 2】 データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための通信モデム手段と、前記ゲーム装置本体に接続され、前記カードに記録されたデータを読み取るための読み取り手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータと前記通信モデム手段を介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段とからなっており、前記入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項 3】 データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための音響力ブラー手段又は通信モデム手段と、前記ゲーム装置本体に接続され、前記カードに記録されたデータを読み取るための読み取り手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータと前記音響力ブラー手段又は通信モデム手段を介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段と、このゲームの実行結果に基づき、前記カードにデータを書き込むための書き込み手段とからなっており、前記入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項 4】 表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されており、読み取り手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号を読み取る様に構成されている請求項 1～3 記載のカードゲーム装置。

【請求項 5】 データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線を介して接続されるホスト側演算処理装置とから構成されるカードゲームシステムであって、前記ゲーム装置本体には、電話回線等の通信回線とを接続す

るための音響力ブラー手段又は通信モデム手段と、前記カードに記録されたデータを読み取るための読み取り手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータと前記音響力ブラー手段又は通信モデム手段を介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段とが形成されており、該演算処理手段は、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータを前記ホスト側演算処理装置に送出する様になっており、前記ホスト側演算処理装置は、入力された前記カードのデータに基づき、特定のゲーム処理を開始して情報を前記ゲーム装置本体に送出し、該ゲーム装置本体の演算処理手段は、入力手段からの使用者の応答を前記ホスト側演算処理装置に送出すると共に、前記ホスト側演算処理装置で処理された情報を受け取り、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させる様に構成されているカードゲームシステム。

【請求項 6】 ホスト側演算処理装置には、複数のゲーム装置本体が電話回線等の通信回線を介して接続されており、ホスト側演算処理装置は、ゲーム装置本体から送出された前記カードのデータに基づき、接続された複数のゲーム装置本体の中から、交信を行うゲーム装置本体を選択可能となっており、ホスト側演算処理装置を介して、複数のゲーム装置本体間でゲーム実行可能に構成されている請求項 5 記載のカードゲームシステム。

【請求項 7】 表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されており、読み取り手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号及び数値データを読み取る様に構成されており、ゲーム装置本体には、ゲームの実行結果に基づき、カードにデータを書き込むための書き込み手段が形成されており、ゲームの実行結果により前記カードの数値データを書き換える様に構成されている請求項 5～6 記載のカードゲームシステム。

【請求項 8】 表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されており、読み取り手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号を読み取る様に構成されており、ホスト側演算処理装置は、ゲームの実行結果を記憶する様に構成されている請求項 5～6 記載のカードゲームシステム。

【請求項 9】 ホスト側演算処理装置には、ゲーム装置本体から送出されるカードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号により選択されるゲームプログラムが記憶されている請求項 5～8 記載のカードゲームシステム。

【請求項 10】 ゲーム装置本体の演算処理手段には、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号により選択されるゲームプログラムが記憶されている請求項 5～8 記載のカードゲームシステム。

【請求項11】 ゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための音響力プラー手段と、前記ゲーム装置本体に接続され、数値データを入力するための数値インプット手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記音響力プラー手段を介して前記通信回線から入力された情報からゲームを実行させるための演算処理手段とからなっており、前記入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項12】 ゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための通信モード手段と、前記ゲーム装置本体に接続され、数値データを入力するための数値インプット手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記通信モード手段を介して前記通信回線から入力された情報からゲームを実行させるための演算処理手段とからなっており、前記入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項13】 表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されている請求項11～12記載のゲーム装置。

【請求項14】 ゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線を介して接続されるホスト側演算処理装置とから構成されるカードゲームシステムであって、前記ゲーム装置本体には、電話回線等の通信回線とを接続するための音響力プラー手段又は通信モード手段と、数値データを入力するための数値インプット手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記音響力プラー手段又は通信モード手段を介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段とが形成されており、該演算処理手段は、数値インプット手段に入力されたデータを前記ホスト側演算処理装置に送出する様になっており、前記ホスト側演算処理装置は、数値インプット手段に入力されたデータに基づき、特定のゲーム処理を開始して情報を前記ゲーム装置本体に送出し、該ゲーム装置本体の演算処理手段は、入力手段からの使用者の応答を前記ホスト側演算処理装置に送出すると共に、前記ホスト側演算処理装置で処理された情報を受け取り、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させる様に構成されているゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、カードを利用したゲーム装置及びゲームシステムに係わり、特に、電話回線等を利用してホストコンピュータに接続し、遠隔地の他人とバトルゲーム等を実行することのできるゲーム装置及びゲームシステムに関するものである。

【0002】 更に、カードに印刷されたキャラクターに対応する識別信号により特定のゲームを起動させることができ、ゲーム結果により数値データ（ライフポイント）を変化させると共に、カード又はホストコンピュータ等のデータを更新させることのできるゲーム装置及びゲームシステムに関するものである。

【0003】

【従来の技術】 近年の電子技術の革新的進歩により、各種の電子ゲームが出現し、特にテレビゲームが爆発的に普及している。これらのテレビゲームは、専用のROMやCDを使用して、ゲームを楽しむことができる様になっている。

【0004】 更に最近では、人気キャラクターが印刷されたカードを利用するゲーム機が人気を呼んでおり、比較的安価にカードを購入することができる上、人気キャラクターが印刷されていることから、日本国内のみならず、海外でもヒット商品となっている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら上記従来の電子ゲームは、基本的には、遊技者が一人でゲーム機と向かい合う形式となっており、複数の遊技者が同時にゲームを行う場合でも、1台のゲーム機を使用してゲームを楽しむことが通常であった。

【0006】 従って一般的な使用法では遊技者は一人であり、長時間ゲームを行ったり、テレビゲーム機の使用経験が長期になると、孤独感に苛まれるという問題点があった。特に格闘ゲーム等では、相手方の存在がゲームの興味を増大させ、よりスリリングに楽しむことができるが、単にゲーム機のみが相手であればゲームが単調となり飽きられ易いという問題点があった。

【0007】 更に1台のゲーム機に複数の入力手段を接続し、2人以上で楽しむこともできるが、必ずしも一緒にゲーム参加してもらえる友人等が集まるとは限らず、いつでも適当な相手方を求めることができないという問題点があった。

【0008】 従って電話回線等を使用して、目に見えない遠隔の相手方等と格闘ゲームを行うことができるゲーム装置及びゲームシステムの出現が強く望まれていた。

【0009】

【課題を解決するための手段】 本発明は上記課題に鑑み案出されたもので、データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための音響力プラー手段と、前記ゲーム装置本体に接続され、前記カードに記録されたデータを読み取るための読み取り手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータと前記音響力プラー手段を介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段とからなっており、前記入力手段か

らの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させることを特徴としている。

【0010】また本発明は、データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための通信モード手段と、前記ゲーム装置本体に接続され、前記カードに記録されたデータを読み取るための読み取り手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータと前記通信モードを介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段とからなっており、前記入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させることを特徴としている。

【0011】更に本発明は、データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための音響カプラー手段又は通信モード手段と、前記ゲーム装置本体に接続され、前記カードに記録されたデータを読み取るための読み取り手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータと前記音響カプラー手段又は通信モード手段を介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段と、このゲームの実行結果に基づき、前記カードにデータを書き込むための書き込み手段とからなっており、前記入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させることを特徴としている。

【0012】そして本発明は、表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されており、読み取り手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号を読み取る様に構成することもできる。

【0013】また本発明のカードゲームシステムは、データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線を介して接続されるホスト側演算処理装置とから構成されるカードゲームシステムであって、前記ゲーム装置本体には、電話回線等の通信回線とを接続するための音響カプラー手段又は通信モード手段と、前記カードに記録されたデータを読み取るための読み取り手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータと前記音響カプラー手段又は通信モード手段を介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段とが形成されており、該演算処理手段は、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータを前記ホスト側演算処理装置に送出する様になっており、前記ホスト側演算処理装置は、入力された前記カードのデータに基づき、特定のゲーム

処理を開始して情報を前記ゲーム装置本体に送出し、該ゲーム装置本体の演算処理手段は、入力手段からの使用者の応答を前記ホスト側演算処理装置に送出すると共に、前記ホスト側演算処理装置で処理された情報を受け取り、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させる様に構成されている。

【0014】そして本発明のカードゲームシステムは、ホスト側演算処理装置には、複数のゲーム装置本体が電話回線等の通信回線を介して接続されており、ホスト側演算処理装置は、ゲーム装置本体から送出された前記カードのデータに基づき、接続された複数のゲーム装置本体の中から、交信を行うゲーム装置本体を選択可能となっており、ホスト側演算処理装置を介して、複数のゲーム装置本体間でゲーム実行可能に構成することができる。

【0015】また本発明のカードゲームシステムは、表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されており、読み取り手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号及び数値データを読み取る様に構成されており、ゲーム装置本体には、ゲームの実行結果に基づき、カードにデータを書き込むための書き込み手段が形成されており、ゲームの実行結果により前記カードの数値データを書き換える様に構成することができる。

【0016】更に本発明のカードゲームシステムは、表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されており、読み取り手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号を読み取る様に構成されており、ホスト側演算処理装置は、ゲームの実行結果を記憶する様に構成することもできる。

【0017】そして本発明のカードゲームシステムのホスト側演算処理装置には、ゲーム装置本体から送出されるカードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号により選択されるゲームプログラムを記憶することもできる。

【0018】また本発明のカードゲームシステムのゲーム装置本体の演算処理手段には、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号により選択されるゲームプログラムを記憶することもできる。

【0019】そして本発明のゲーム装置は、ゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための音響カプラー手段と、前記ゲーム装置本体に接続され、数値データを入力するための数値入力手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記音響カプラー手段を介して前記通信回線から入力された情報からゲームを実行させるための演算処理手段とからなっており、前記入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させることを特徴としている。

【0020】更に本発明のゲーム装置は、音響カプラー手段に代えて通信モデムを使用することもできる。

【0021】また本発明のゲーム装置は、表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成することもできる。

【0022】そして本発明のゲームシステムは、ゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線を介して接続されるホスト側演算処理装置とから構成されるカードゲームシステムであって、前記ゲーム装置本体には、電話回線等の通信回線とを接続するための音響カプラー手段又は通信モデム手段と、数値データを入力するための数値入力手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記音響カプラー手段又は通信モデム手段を介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段とが形成されており、該演算処理手段は、数値入力手段に入力されたデータを前記ホスト側演算処理装置に送出する様になっており、前記ホスト側演算処理装置は、数値入力手段に入力されたデータに基づき、特定のゲーム処理を開始して情報を前記ゲーム装置本体に送出し、該ゲーム装置本体の演算処理手段は、入力手段からの使用者の応答を前記ホスト側演算処理装置に送出すると共に、前記ホスト側演算処理装置で処理された情報を受け取り、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させる様に構成することもできる。

【0023】

【作用】以上の様に構成された本発明は、音響カプラー手段が、ゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続し、ゲーム装置本体に接続された読み取り手段が、カードに記録されたデータを読み取り、入力手段が使用者の応答を入力し、表示手段がゲームの進行状況を示し、演算処理手段が、読み取り手段で読み取られたカードのデータと音響カプラー手段を介して通信回線から入力された情報とからゲームを実行させ、表示手段が、入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を表示させる様になっている。

【0024】また本発明は、通信モデム手段が、ゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続し、演算処理手段が、読み取り手段で読み取られたカードのデータと通信モデム手段を介して通信回線から入力された情報とからゲームを実行させることもできる。

【0025】更に本発明はゲームの実行結果に基づき、書き込み手段が、カードに対してデータを書き込むこともできる。

【0026】そして本発明は、表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されており、読み取り手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号を読み取ることもできる。

【0027】また本発明のカードゲームシステムは、デ

ータが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、電話回線等の通信回線を介して接続されるホスト側演算処理装置とから構成されており、ゲーム装置本体の音響カプラー手段又は通信モデム手段が、電話回線等の通信回線とを接続し、読み取り手段がカードに記録されたデータを読み取り、入力手段が使用者の応答を入力し、表示手段がゲームの進行状況を示し、演算処理手段が、読み取り手段で読み取られたカードのデータと音響カプラー手段又は通信モデム手段を介して通信回線から入力された情報とからゲームを実行し、演算処理手段は、読み取り手段で読み取られたカードのデータをホスト側演算処理装置に送出し、ホスト側演算処理装置は、入力されたカードのデータに基づき、特定のゲーム処理を開始して情報をゲーム装置本体に送出し、ゲーム装置本体の演算処理手段は、入力手段からの使用者の応答をホスト側演算処理装置に送出すると共に、ホスト側演算処理装置で処理された情報を受け取り、表示手段がゲームの進行状況を表示する様になっている。

【0028】そして本発明のカードゲームシステムは、ホスト側演算処理装置には、複数のゲーム装置本体を電話回線等の通信回線を介して接続し、ホスト側演算処理装置は、ゲーム装置本体から送出されたカードのデータに基づき、接続された複数のゲーム装置本体の中から、交信を行うゲーム装置本体を選択し、ホスト側演算処理装置を介して、複数のゲーム装置本体間でゲーム実行することもできる。

【0029】また本発明のカードゲームシステムは、表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されており、読み取り手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号及び数値データを読み取る様に構成されており、ゲーム装置本体に形成された書き込み手段が、ゲームの実行結果に基づき、カードにデータを書き込み、ゲームの実行結果によりカードの数値データを書き換えることもできる。

【0030】更に本発明のカードゲームシステムは、表示手段が、複数の発光素子と発音手段とから構成されており、読み取り手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号を読み取り、ホスト側演算処理装置は、ゲームの実行結果を記憶することもできる。

【0031】そして本発明のカードゲームシステムのホスト側演算処理装置が、ゲーム装置本体から送出されるカードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号により選択されるゲームプログラムを記憶することもできる。

【0032】また本発明のカードゲームシステムのゲーム装置本体の演算処理手段が、カードの表面に印刷されているキャラクターに対応する識別信号により選択されるゲームプログラムを記憶することもできる。

【0033】そして本発明は、音響カプラー手段が、ゲ

ーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続し、ゲーム装置本体に接続された数値入力手段が、数値データを入力し、入力手段が使用者の応答を入力し、表示手段がゲームの進行状況を示し、演算処理手段が、音響カプラー手段を介して通信回線から入力された情報からゲームを実行させ、入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を表示手段に表示させることができる。

【0034】更に本発明のゲーム装置は、音響カプラー手段に代えて通信モード手段を使用することもできる。

【0035】また本発明のゲーム装置は、表示手段を複数の発光素子と発音手段とから構成することも可能である。

【0036】そして本発明のゲームシステムは、ゲーム装置本体と電話回線等の通信回線を介して接続されるホスト側演算処理装置とからなり、前記ゲーム装置本体に形成された音響カプラー手段又は通信モード手段が、電話回線等の通信回線とを接続し、数値入力手段が数値データを入力し、入力手段が使用者の応答を入力し、表示手段がゲームの進行状況を表示し、演算処理手段が音響カプラー手段又は通信モード手段を介して通信回線から入力された情報からゲームを実行する様になっており、演算処理手段が、数値入力手段に入力されたデータをホスト側演算処理装置に送出し、ホスト側演算処理装置は、数値入力手段に入力されたデータに基づき、特定のゲーム処理を開始して情報をゲーム装置本体に送出し、ゲーム装置本体の演算処理手段は、入力手段からの使用者の応答をホスト側演算処理装置に送出すると共に、ホスト側演算処理装置で処理された情報を受け取り、ゲームの進行状況を表示手段に表示する様になっている。

【0037】

【実施例】

【0038】本発明のカードゲームシステムの実施例を図面に基づいて説明する。図1に示す様に本実施例のカードゲームシステムは、ゲーム装置本体1000(1)、1000(2)……1000(n)と、電話回線等の通信回線を介して接続されたホスト側演算処理装置2000とから構成されている。

【0039】本実施例では、n台のゲーム装置本体1000が、電話回線を介してホスト側演算処理装置2000に接続されている。通信回線は、通常の電話回線であってもよく、更に特定回線、ISDN等のデジタル回線を使用することもできる。

【0040】ホスト側演算処理装置2000は、パソコン、ミニコン、ワークステーション、汎用電算機、その他の情報処理装置から構成されたホストコンピュータであり、通信モードが取付られている。なお通信モードは、複数の電話を同時に着信可能に構成されており、ホスト側演算処理装置2000も、割り込み

処理やマルチタスク処理等により、同時に複数の電話に対して対応処理可能に構成されている。またホスト側演算処理装置2000には、適宜の外部記憶手段等が接続されており、情報やデータ、プログラム等が格納されている。

【0041】次に第2図に基づいてゲーム装置本体1000の構成を説明する。

【0042】ゲーム装置本体1000は、ゲーム装置本体1000と電話回線等の通信回線とを接続するための音響カプラー手段100と、磁気カード3000に記録されたデータを読み取るための読み取り手段200と、磁気カード3000に対してデータを記憶させるための書き込み手段300と、使用者の応答を入力するための入力手段400と、ゲームの進行状況を示す表示手段500と、読み取り手段200で読み取られた磁気カード3000のデータと音響カプラー手段100を介して電話回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段600とから構成されている。

【0043】音響カプラー手段100は、スピーカ110と変調器120とマイク130と復調器140とから構成されている。

【0044】音響カプラー手段100は、電話回線に接続された電話機4000と組み合わせる様になっており、電話機4000の受話器4100と、音響カプラー手段100のスピーカ110とを対向させ、電話機4000の送話器4200と、音響カプラー手段100のマイク130とを対向させる様になっている。

【0045】従って、演算処理手段600から送出された信号は、変調器120で変調されてスピーカ110から音声として出力される。この出力音は、電話機4000の受話器4100に入力され、電話回線を伝達される。また電話回線により送られて来た音声信号は、送話器4200から音声として出力され、音響カプラー手段100のマイク130で電気信号に変換され、復調器140を介して演算処理手段600に送出される様になっている。

【0046】読み込み手段200は、磁気カード3000に記憶されたデータ等を読み込むためのものである。本実施例では、磁気カード3000に磁気カードを使用しているため、磁気読み取り手段が採用されている。

【0047】書き込み手段300は、磁気カード3000にデータを書き込むためのものである。

【0048】入力手段400は、ゲーム実行時における使用者の応答を入力するためのものである。本実施例の入力手段400は、複数の電気スイッチから構成されており、所定のボタンを押せば、演算処理手段600に制御信号が入力される様に構成されている。

【0049】表示手段500は、複数の発光素子510と発音手段520とからなっており、ゲームの進行状況を表示させるためのものである。発光素子510は、適

11

宜の発光素子駆動手段が内蔵されており、演算処理手段600からの駆動信号に基づき、所定の発光素子510を発光させることができる。この結果、使用者はゲームの進行状況を視覚的に捉えることができる。また発音手段520は、演算処理手段600からの駆動信号に基づき、効果音等を発生させるためのものである。

【0050】演算処理手段600は、CPUを含む制御装置であり、ゲーム装置本体1000全体の制御を司るものである。

【0051】次に磁気カード3000について説明する。

【0052】そして図3は、本実施例のゲーム装置本体1000に使用する磁気カード3000を示す図であり、ポリエチレン・テレフタレート(PET)や、硬質塩化ビニル(PVC)、紙等から構成されている。本実施例の磁気カード3000は、ポリエチレン・テレフタレート(PET)から形成されており、裏面表面部の全面に磁気記録体が形成されている。なお本実施例では、裏面部全体に磁気記録体が形成されているが、一部分に磁気記録体を形成させることもできる。

【0053】この磁気記録部には、磁気カード3000を識別するための識別信号が1回以上繰り返して記録されている。この識別信号は、数10ビットの信号から形成されており、電気的に識別可能であればパルス信号等、何れの形式の電気信号を採用することができる。そして、この識別信号は同じものが繰り返して記録されており、磁気カード3000の1枚に対して、少なくとも1回以上識別信号が含まれている様に構成されている。なお識別信号は、スタートビットとエンドビットを含ませて、連続する信号から識別信号を抽出させる様に構成することもできる。

【0054】即ち、磁気カード3000に形成された磁気記録部が、200ビットまで記録可能であれば、100ビット以下の識別信号を記録することができる。

【0055】そして磁気カード3000の磁気記録部に記憶されている識別信号は、磁気カード3000の表面に印刷された「キャラクター」に対応する様になっており、識別信号を読み取ることにより、磁気カード3000の表面に印刷された「キャラクター」を識別することができる。

【0056】本実施例の読み込み手段200は、磁気カード3000の磁気記録部に記録されている識別信号やデータを読み取るためのものである。本実施例の読み込み手段200は、読み取りヘッドからの電気信号を読み取りアンプで増幅した後、微分回路でピークを検出し、この検出信号を波形整形回路でパルス波形に変換して書き込みパルスと同じパルス列を再現する様に構成されている。なお、磁気カード3000の磁気記録部に記録されているデータを読み取り可能であれば、何れの磁気読み取り手段を採用することができる。

10

12

【0057】また書き込み手段300は、磁気カード3000の磁気記録部にデータを記録するためのものである。本実施例では、磁気カード3000の磁気記録部に対して、F2F(FM)変調によりデータが記録される様になっている。即ち、同一のトラックにデータとクロックを合成して記録する方式である。

【0058】従って書き込み手段300は、クロックとデータからFM信号に復調し、書き込みアンプで正負両極性の電流に変換して、書き込みヘッドをドライブする様に構成されている。

【0059】なお書き込み手段300の記録方式は、F2F(FM)変調に限られるものではなく、NRZI方式やその他の方式を採用することができる。従って、書き込み手段300は、磁気カード3000の磁気記録部にデータを記録する事が可能であれば、何れの書き込み手段300を採用することができる。

【0060】また本実施例では、読み込み手段200と書き込み手段300とが一体化された磁気カード・リーダ/ライタが採用されている。

【0061】次に本実施例の作用を説明する。

【0062】まず使用者が、電話機4000を使用して、ホスト側演算処理装置2000を呼出し、ホスト側演算処理装置2000の応答音を確認した後、ゲーム装置本体1000の音響カプラー手段100と電話機4000とを接続する。

【0063】そして使用者が、磁気カード3000を読み込み手段200に挿入すると、磁気カード3000に印刷されている「キャラクター」に該当する識別信号が読み込まれ、演算処理手段600に送出される。

【0064】次に演算処理手段600は、音響カプラー手段100を介して識別信号に該当する音声信号を電話回線に載せて、ホスト側演算処理装置2000に対して「キャラクター」を識別するための信号を送出する。

【0065】ホスト側演算処理装置2000は、「キャラクター」を識別し、この「キャラクター」に対応するゲームプログラムを記憶装置から読み込み実行する。更にホスト側演算処理装置2000は、互いにゲーム可能な「キャラクター」を選択したゲーム装置本体1000が接続されているかを判断し、ゲーム可能と判断した場合には、そのゲーム装置本体1000をホスト側演算処理装置2000を介して接続する様にする。

【0066】即ち使用者が、入力手段400からゲームに応答すれば、その応答制御信号がゲーム装置本体1000の演算処理手段600で生成され、その応答制御信号は、音響カプラー手段100を介してホスト側演算処理装置2000に送られる。そしてホスト側演算処理装置2000でゲーム処理が行われ、ゲームの状況情報は、電話回線を通して、それぞれのゲーム装置本体1000に送られる。

【0067】そして、それぞれのゲーム装置本体1000

0は、ホスト側演算処理装置2000から送られてきた状況情報を演算処理手段600に入力し、ゲームの進行状況が視覚的に認識できる様に、発光素子510を駆動させる。また「キャラクター」に対応する音声を発音手段520から生じさせることもできる。

【0068】この結果、電話回線を通じて、2台のゲーム装置本体1000で互いにバトルゲーム等を行うことができる。

【0069】なお、磁気カード3000には、「ライフポイント」等の数値データを記憶させることもできる。この場合には、読み込み手段200から「ライフポイント」を読み込み、ゲームの進行と共に「ライフポイント」を増減させ、何れか一方の遊技者の「ライフポイント」がゼロとなった場合には、ゲームを終了させることもできる。更に勝利者の「ライフポイント」を、ホスト側演算処理装置2000から、勝利者側のゲーム装置本体1000に送り出し、演算処理手段600が書き込み手段300を駆動させ、磁気カード3000に更新された「ライフポイント」等の数値データを書き込むことも可能である。

【0070】なお本実施例では、ゲーム装置本体1000と電話回線との接続に音響カプラー手段100を採用しているが、通信モデムを使用することもできる。

【0071】更に上記実施例では、2台のゲーム装置本体1000をホスト側演算処理装置2000を介して接続する構成を示したが、相手方が接続されていない等の場合には、ホスト側演算処理装置2000自らが、相手方をシミュレートする構成にすることも可能である。

【0072】また2台に限らず、3台以上のゲーム装置本体1000をホスト側演算処理装置2000を介して接続することもできる。

【0073】そして本実施例では、ゲーム装置本体1000から送出される磁気カード3000の表面に印刷されている「キャラクター」に対応する識別信号により選択されるゲームプログラムを、ホスト側演算処理装置2000に記憶する様に構成されているが、ゲーム装置本体1000の演算処理手段600内の記憶手段に記憶させることもできる。この場合には、各種制御信号のみをホスト側演算処理装置2000と送受信することになる。

【0074】なお、ホスト側演算処理装置2000に使用者のデータ記録部を形成し、「ライフポイント」等の数値データを記憶させることもできる。この場合には、磁気カード3000にライフポイントを必ずしも更新記録する必要がないので、書き込み手段300を省略することも可能である。

【0075】また本実施例のカードは磁気カード3000を使用しているが、必ずしも磁気カードに限ることなく、メモリカード、ICカード、フロッピディスク等を使用することもできる。従って本実施例のカードは、デ

ータを記憶することが可能であれば、何れのものを採用することができる。

【0076】更に、テンキー等から構成された数値入力手段700を演算処理手段600に接続し、使用者から暗唱番号等を入力させることもできる。この暗唱番号等の数値データをホスト側演算処理装置2000に送出させることにより、読み込み手段200からのデータの入力に代えることができる。

【0077】次に本発明を「バトルゲーム」に適用した応用例を説明する。

【0078】本応用例は、図4に示す様に、ゲーム装置本体1000の上面部に音響カプラー手段100が形成されており、2個の押しボタン410、420から形成された入力手段400が接続されている。この押しボタン410は、攻撃用のボタンであり、押しボタン420は防御用のボタンである。

【0079】そしてゲーム装置本体1000には、読み取り手段200と書き込み手段300を兼ねたカードリーダ/ライタ250が形成されている。

【0080】またゲーム装置本体1000には、5個のLEDランプからなる発光素子510、520が形成されており、インジケータを構成している。このインジケータからなる表示手段500により、「バトル」の攻め合の程度を表示することもできる。更に発音手段520に相当するスピーカー521が取り付けられており、磁気カード3000に印刷された「キャラクター」に相当する音声を発することができる。

【0081】次に本応用例に使用する磁気カード3000の表面には、図5に示す様に各種のキャラクターが印刷されており、裏面には、磁気記録部が形成されている。この磁気記録部には、各キャラクターに対応する識別信号が記録されている。

【0082】このデータは例えばライフポイント、オフェンスポイント、ディフェンスポイント、運の良さ、すばやさ等のデータである。ここでライフポイントとは、生命値であり、これがなくなると負けとなる。なおゲームに勝つことで、ポイントが増加する。オフェンスポイントとは、攻撃値を示し、数字が大きい程強力な武器を有する。またディフェンスポイントとは、防御値を示し、数字が大きい程高度な防具を有している。更に、運の良さとは敵の攻撃をかわす確率であり、すばやさとは、敵に会心の一撃を加える確率である。なお、これらのポイントには最高ポイントが設定され、最高ポイントよりもポイントアップしない様になっている。

【0083】以上の様に構成された本応用例の作用を説明する。

【0084】まず使用者は、電話機4000を使用して磁気カード3000に記載されている電話番号に電話する。電話が通じるとホスト側演算処理装置2000が呼出され、ホスト側演算処理装置2000の応答音が確認

できる。ここで使用者は、ゲーム装置本体1000の音響カプラー手段100と電話機4000とを接続する。

【0085】そして使用者が、磁気カード3000をカードリーダ／ライタ250に挿入すると、磁気カード3000に印刷されている「キャラクター」に該当する識別信号が読み込まれ、識別信号は、音響カプラー手段100を介してホスト側演算処理装置2000に送られる。

【0086】ホスト側演算処理装置2000では、ゲーム装置本体1000から送られて来た「キャラクター」を識別するための信号に基づき、対応するゲームプログラムを起動する。

【0087】更にホスト側演算処理装置2000は、「バトル」可能である相手方のゲーム装置本体1000を接続し、2台以上のゲーム装置本体1000が、ホスト側演算処理装置2000を介して「バトルゲーム」可能に電気的に接続してゲームを開始する。

【0088】使用者は、2個の押しボタン410、420から形成された入力手段400を操作し、攻撃か防御かアイテムを決定し、お互いのキャラクターが指示に従って交戦する様になっている。即ち入力手段400からの使用者の応答をホスト側演算処理装置2000に送出すると共に、ホスト側演算処理装置2000からゲーム装置本体1000に対して、ゲーム処理の情報を送出する様になっている。

【0089】そしてゲーム装置本体1000は、ホスト側演算処理装置2000から送られたゲーム処理の情報に基づき、5個のLEDランプからなる発光素子510、510を点滅させ、「バトル」の攻めぎ合いの程度を表示し、スピーカー521から「キャラクター」に相当する音声を発する様になっている。

【0090】このゲーム中にポイントアップがあれば、ホスト側演算処理装置2000はアップポイントを記憶し、ゲーム装置本体1000に対応するデータを送出し、カードリーダ／ライタ250を駆動させてカード3000のデータを変更更新することができる。なお、ポイントダウンの場合にも、同様にカード3000のデータを変更更新することができる。

【0091】なお、1回負けると2度と使用できない様に磁気カード3000のデータを改変したり、3回負ると2度と使用できない磁気カード3000にすることもできる。

【0092】そしてライフポイントがゼロとなれば、ゲームは終了する様になっている。ゲーム結果は、発光素子510、510からなるインジゲータで表示したり、発音手段520に相当するスピーカー521から終了音を発生させることもできる。

【0093】また、特定の「キャラクター」同士のみがバトル可能に構成することもでき、更に、どんな「キャラクター」同士でもバトル可能に構成することもでき

る。

【0094】次に、上記実施例の読み取り手段200と書き込み手段300を兼ねたカードリーダ／ライタ250に代えて、テンキー260を使用した変形例を説明する。

【0095】本変形例のゲーム装置は図6に示す様に、ゲーム装置本体1000と電話回線等の通信回線とを接続するための音響カプラー手段100と、使用者の応答を入力するための入力手段400と、ゲームの進行状況を示す表示手段500と、読み取り手段200で読み取られた磁気カード3000のデータと音響カプラー手段100を介して電話回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段600と、数値データを入力するための数値インプット手段700とから構成されている。

【0096】本変形例では、数値インプット手段700に図7に示す様なテンキー710が使用されている。

【0097】以上の様に構成された本変形例では、カードに印刷されている暗唱番号を使用者が、テンキー710より入力し、演算処理手段600が、音響カプラー手段100を介してホスト側演算処理装置2000に送出する様になっている。ホスト側演算処理装置2000は、テンキー710より入力されたデータに対応するゲームプログラムを実行することができる。

【0098】以上の様に構成された本変形例は、読み取り手段200と書き込み手段300を兼ねたカードリーダ／ライタ250を使用することなくゲームを行うことができるので、コストの低減を図ることができる。

【0099】また、ゲーム装置本体1000にカードを挿入するための挿入口を形成し、テンキー710より手動入力する方式であっても、カードを読ませる様な雰囲気を醸し出させることも可能である。

【0100】そして、その他の構成、作用等は、上述の実施例と同様であるから説明を省略する。

【0101】

【効果】以上の様に構成された本発明は、データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線とを接続するための音響カプラー手段又は通信モデムと、前記ゲーム装置本体に接続され、前記カードに記録されたデータを読み取るための読み取り手段と、使用者の応答を入力するための入力手段と、ゲームの進行状況を示す表示手段と、前記読み取り手段で読み取られた前記カードのデータと前記音響カプラー手段又は通信モデムを介して前記通信回線から入力された情報とからゲームを実行させるための演算処理手段とからなっており、前記入力手段からの使用者の応答に基づき、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させる様に構成されているので、電話回線と接続させることにより、遠隔の相手とバトルゲーム等を行うことができ、臨場感に溢れるゲーム装置を提供す

17

することができるという卓越した効果がある。

【0102】また本発明のカードゲームシステムは、データが記録されたカードを読み取り可能なゲーム装置本体と、このゲーム装置本体と電話回線等の通信回線を介して接続されるホスト側演算処理装置とから構成されるカードゲームシステムであって、演算処理手段は、読み取り手段で読み取られた前記カードのデータを前記ホスト側演算処理装置に送出する様になっており、前記ホスト側演算処理装置は、入力された前記カードのデータに基づき、特定のゲーム処理を開始して情報を前記ゲーム装置本体に送出し、該ゲーム装置本体の演算処理手段は、入力手段からの使用者の応答を前記ホスト側演算処理装置に送出すると共に、前記ホスト側演算処理装置で処理された情報を受け取り、ゲームの進行状況を前記表示手段に表示させる様に構成されているので、2台以上の端末ゲーム機を電話回線等で接続し、見えない相手方とスリーリングなゲームを展開することができるという効果がある。

【0103】更に本発明は、読み取り手段200に代えて、数値データを入力するための数値入力手段700を採用することもでき、この場合には、高価なカードリーダ／ライタ等を使用する必要がないので、コストダウンを図ることができるという効果がある。

【0104】

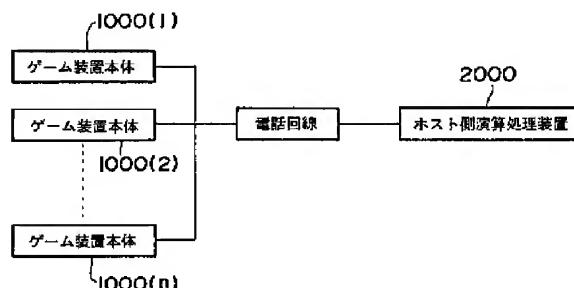
【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例であるカードゲームシステム構成を示す図である。

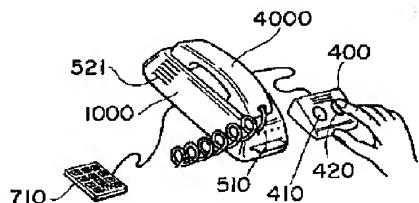
10

20

【図1】



【図7】



18

【図2】本実施例のゲーム装置本体1000の構成を説明する図である。

【図3】本実施例の磁気カード3000を示す図である。

【図4】本実施例の応用例の外観を示す斜視図である。

【図5】本実施例の応用例に使用する磁気カード3000を示す図である。

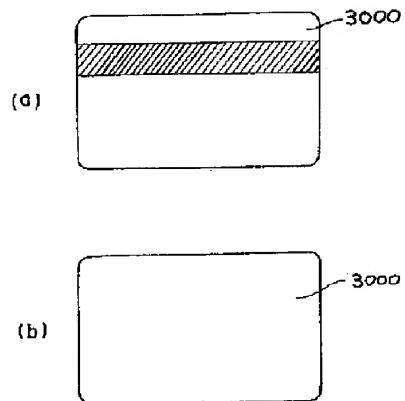
【図6】本発明の変形例のゲーム装置本体1000の構成を説明する図である。

【図7】本変形例のゲーム装置本体1000の外観を示す斜視図である。

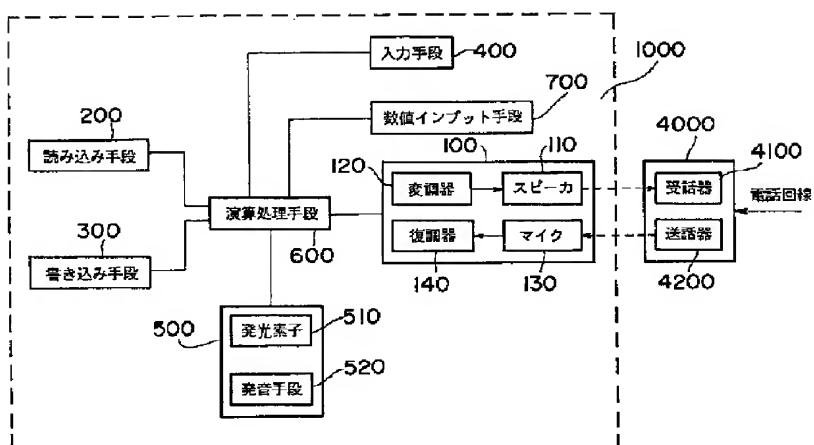
【符号の説明】

| | |
|------|------------|
| 1000 | ゲーム装置本体 |
| 2000 | ホスト側演算処理装置 |
| 3000 | 磁気カード |
| 4000 | 電話機 |
| 100 | 音響カプラー手段 |
| 200 | 読み取り手段 |
| 300 | 書き込み手段 |
| 400 | 入力手段 |
| 500 | 表示手段 |
| 510 | 発光素子 |
| 520 | 発音手段 |
| 600 | 演算処理手段 |
| 700 | 数値入力手段 |
| 710 | テンキー |

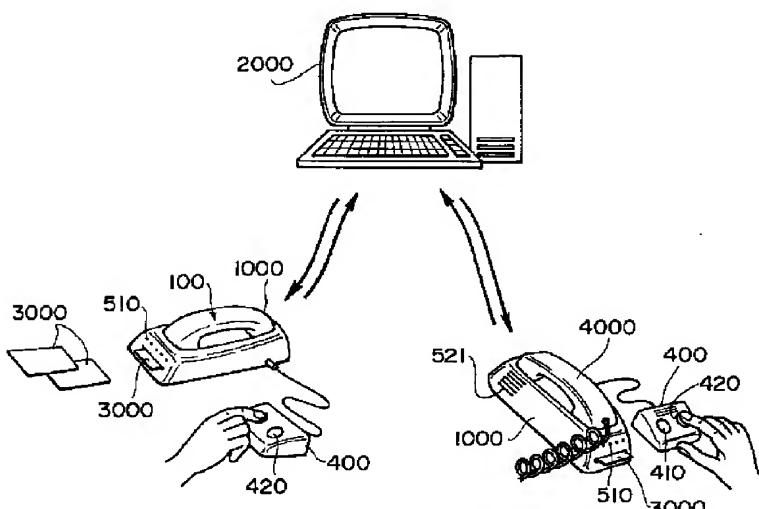
【図3】



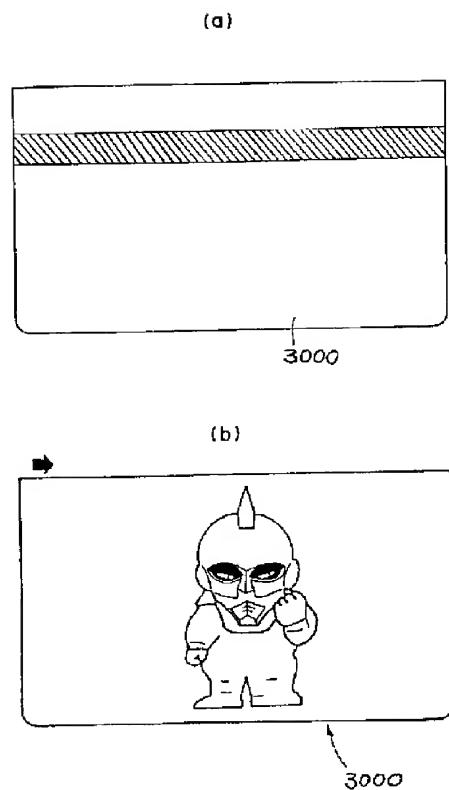
【図2】



【図4】



【図5】



【図6】

